

Opinnäytetyö (AMK)
Terveys- ja hyvinvointi
Toimintaterapia
2015

Janina Suoyrjö, Ann-Mari Tammenlaakso-Anttonen

KARKAAKO LEIKKI KÄSISTÄ ?

– *kokemuksellinen leikkitila CP-vammaisille lapsille*



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Hyvinvointi /Toimintaterapia

Helmikuu 2016 | 38 + 3 liitettä

Helena Tigerstedt

Janina Suoyrjö, Ann-Mari Tammenlaakso-Anttonen

KARKAAKO LEIKKI KÄSISTÄ? KOKEMUKSELLINEN LEIKKITILA CP- VAMMAISILLE LAPSILLE

Leikkiminen on lapselle lähes yhtä tärkeää kuin turvallisuuden tai ravinnon tarpeen tyydyttäminen. Leikki onkin lapsenkokonaiskehityksen kannalta erittäin tärkeää. Melkein kaikki mihin lapsi ryhtyy, muuttuu leikiksi. CP-vammaisella lapsella on usein haasteita leikissään. Itsenäinen lelujen käsittely on vaikeaa ja siitä johtuen myös leikin omaehtoinen saavutettavuus on haasteellista. CP-vamma vaikeuttaa myös oman kehon liikuttamista sekä liikkeiden kontrollointia. Leikissä esiintyvät vaikeudet eivät kuitenkaan vähennä liikuntavammaisen lapsen sisäsyntyistä motivaatiota leikkiin.

Toiminnallinen opinnäytetyömme on kehittämistyö Turun Ammattikorkeakoulun yhteydessä toimivaan Kunnon Kotiin. Olemme kehittäneet toimeksiantajalle leikkitilan ja lelulainaamokonseptin, jossa CP-vammaiset lapset perheineen voivat tutustua leikkiä mahdollistaviin leluihin sekä saada vinkkejä lelujen muokkaukseen niin, että lapsen olisi mahdollista leluilla leikkiä. Leikkitilan yhteydessä toimii myös lelulainaamo, josta perheet voivat lainata leluja arkiympäristöönsä kokeiltavaksi. Olemme valinneet lelut niin leikkitilaan kuin lelulainaamoonkin keräämäämme teorian tietoon perustuen. Samoin kokemuksellisessa leikkitilassa olevien lelujen muokkaaminen pohjautuu kerättyyn teorian tietoon. Opinnäytetyön viitekehikseksi valittiin The Ludic Model, jossa korostaan leikin tärkeyttä liikuntavammaisen lasten toimintaterapiassa.

Opinnäytetyöprosessin aikana tehtiin toimeksiantajan lisäksi yhteistyötä Ikean, Tevella Oy:n ja Nokian renkaat Oyj:n kanssa. Nämä tahot mahdollistivat kokemuksellisen leikkitilan ja lelulainaamon rakentamisen lahjoituksillaan. Opinnäytetyön liitteenä oleva käsikirja toteutettiin tukemaan leikkitilan informatiivisuutta.

ASIASANAT:

CP-vamma, lelu, leikki, leikin mahdollistaminen, Ludic Model

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Well-being | Occupational therapy

February 2016 | 38 + 3 appendices

Helena Tigerstedt

Janina Suoyrjö, Ann-Mari Tammenlaakso-Anttonen

CAN YOU HANDLE THE PLAY? EXPERIENTIAL PLAY ARENA FOR CHILDREN WITH CEREBRAL PALSY

Playing is close to as important as guarantee of a safety or nourishment for the child. For the development point of view it's extremely important. Almost everything that child do become a play. Children with cerebral palsy often have challenges in they play. Self-reliant play can be hard and cause of that there also can be difficulties in the self-imposed play. Cerebral palsy makes problems the way you move your body and effects on the control of you movements. Difficulties that show up in the play of children with cerebral palsy do not decrease internal motivation for the play.

Ours thesis is developing project to the Kunnon Koti, which is a part of Turku University of Applied Sciences. We have created an experiential play arena and a toy library concept to your mandator in to the Kunnon Koti, where children diagnosed with a cerebral palsy can explore with a toys that allow them to play. We also have modified some of the toys, so they would be easier to play with. Families can lend home unmodified toys from the toy library, which takes place in this experiential play arena. Toys which are placed in a play arena and the ways of modifying toys, are chosen based on a theoretical background that we have gathered during this process. Our framework; The Ludic Model, emphasise the importance of enabling play in occupational therapy process of children with cerebral palsy.

During the thesis we had cooperation partners from Ikea, Tevella Ltd and Nokia tires PLC. They made possible to build an experiential play arena and toy library with the donations. The manual, which is in appendices, is made for support the informative that experiential play arena offers.

.

KEYWORDS:

Ludic Model, cerebral palsy, toy, play, enable play, The Ludic model

SISÄLTÖ

SISÄLTÖ	4
JOHDANTO	6
1 KEHITTÄMISTARPEEN TUNNISTAMINEN	8
1.1 TOIMINNALLINEN OPINNÄYTETYÖ	8
1.2 KOKEMUKSELLISEN LEIKKITILAN JA LAINAKASSIN TUOTTEISTAMINEN	9
2 PALVELUN IDEOINTI	11
2.2 LIITÄNNÄISVAMMAT	13
3 PALVELUN LUONNOSTELU	18
3.2 LUDIC MODEL	19
3.3 MIKSI LEIKKI ON TÄRKEÄÄ?	22
4 KEHITTÄMINEN	25
4.1 CP-VAMMAISEN LAPSEN LELUJEN ERITYISPIIRTEITÄ	25
4.2 NÄKÖKULMIA CP-VAMMAISEN LAPSEN LEIKKIIN	29
4.3 AIKUISEN ROOLI LEIKISSÄ	30
5 PALVELUN VIIMEISTELY	32
6 POHDINTA	34
LÄHTEET	36
LIITTEET	39
LIITE 1. MUOKATUISTA LELUISTA KERTOVA POSTERI	39
LIITE 2. VANHEMMILLE TARKOITETTU VINKKIEN VAIHTO POSTERI	39
LIITE 3. LEIKKITILAN KÄSIKIRJA	40
KUVAT	33

KUVA 1. YLEISKUVAVALMIISTA LEIKKITILASTA 33

KUVA 2. KAUPPALEIKKI TARJOTTIMELLA 33

KUVIOT

KUVIO 1. THE LUDIC MODEL 19

JOHDANTO

Toiminnallisen opinnäytetyömme aihe nousi tarpeista selvittää, minkälaisia leikkivälineitä liikuntavammaiset lapset voisivat käsitellä sekä käyttää mahdollisimman itsenäisesti. Usein CP-vammaisten lasten vanhemmat kokevat lapsensa itsenäisen leikin haastavaksi. Itsenäisen leikin haasteellisuus tuo vanhempien mukaan rajoitteita muun muassa muiden sisarusten huomioimiseen sekä arjen askareiden suorittamiseen. Jos lapsella on vaikeuksia käsitellä leluja, vaatii hän vanhemman läsnäolon ja avustamisen leikissään. Näin lapselta jää kokematta itsenäisen leikin tuoma hallinnan sekä ilon tunne.

CP-vammaisen lapsen leikkiin soveltuvia leikkivälineitä ei aina ole tarjolla. Lisäksi on hyvin yksilöllistä riippuen lapsen kiinnostuksen kohteista sekä liikuntavamman laadusta, minkälaiset leikkivälineet ovat toimivia sekä kiinnostavat lasta. Tästä syntyi kehittämistarve kokemuksellisesta leikkitilasta ja lelulainaamosta Turun Ammattikorkeakoulun Kunnon Kodin yhteyteen, jossa liikuntavammaiset lapset perheineen voisivat käydä kokeilemassa erilaisia juuri heidän lastensa leikin tukemiseen soveltuvia leluja sekä lainaamassa leluja kotiinsa. Kunnon Koti sijaitsee Turun Ammattikorkeakoulun toimipisteen yhteydessä. Se on neuvonta- ja vierailukeskus, jossa on mahdollista tutustua esteettömän ja turvallisen asumisen ratkaisuihin, hyvinvointiteknologiaan, apuvälineisiin ja tuotteisiin (Kunnon Kodin www-sivut 2015).

Teoriatietoon pohjautuen olemme muokanneet osaa leikkitilan leluista niin, että lapsilla olisi mahdollista kokeilla CP-vammaan ja sen tuomiin leikin haasteisiin pohjautuen helpommin käytettäviksi muokattuja leluja. Samalla perheet voisivat havainnoida lasten leikin onnistumista näillä, sekä saada myös vinkkejä lelujen muokkaamiseen kotona, samalla tukien ja mahdollistaen lapsen itsenäisempää leikkiä. Kehittämäämme kokemuksellista leikkitilaa on mahdollista hyödyntää myös Turun Ammattikorkeakoulun yhteydessä olevan lasten toiminta- sekä fysioterapian palvelutoiminnassa.

Opinnäytetyömme yhteistyökumppaneina toimivat Ikea, Tevella Oy sekä Nokian Renkaat Oyj. Kiitämme yhteistyökumppaneitamme leikkitilakonseptin mahdollistamisesta lahjoituksillaan ja mukanaolollaan.

Lelulainaamon ja leikkitilan tuotteistaminen oli viisivaiheinen prosessi sisältäen kehittämistarpeen tunnistamisen, ideoinnin, palvelun luonnostelun, kehittämisen ja viimeistelyn. Sosiaali- ja terveysalan tuotteiden suunnittelu- ja kehittämisprosessit etenevätkin yleensä näiden perusvaiheiden mukaan. (Jämsä & Manninen 2000, 28.) Opinnäytetyömme raportoinnin olemme jaotelleet tämän viisivaiheisen prosessin mukaisesti. Tuotteistamisen otsikoiden alle olemme myös sisällyttäneet opinnäytetyömme kannalta oleellisen teorian tiedon.

1 KEHITTÄMISTARPEEN TUNNISTAMINEN

Aloitimme opinnäytetyöprosessin syyslukukaudella 2014. Kunnon Koti oli antanut toimeksi Turun Ammattikorkeakoululle opinnäytetyön Erilaisen oppijan tilasta. Kävimme tutustumassa Kunnon Kotiin sekä toimeksiantajan toiveisiin koskien toimeksiantoa. Alkuperäinen toimeksianto oli laaja, mutta keskustelimme toimeksiantajan sekä ohjaavan opettajamme kanssa tarkentaaksemme ja rajataksemme aihetta. Näistä keskusteluista nousi esiin tarve CP-vammaisten lasten lelulainaamolle. Näin erilaisen oppijan tila muokkautui kehittämistarpeen tunnistamisen myötä kokemukselliseen leikkitilaan ja lelulainaamoon CP-vammaisille lapsille. Ajatuksena oli rakentaa näyttelytila ja kerätä sinne leluja, jotka herättäisivät CP-vammaisen lapsen mielenkiinnon leikkiä kohtaan sekä antaisivat positiivisia onnistumisen kokemuksia suhteessa leikkiin. Perheet joilla on CP-vammainen lapsi, voisivat käydä kokeilemassa näiden lelujen soveltuvuutta lapsen leikkeihin sekä lainata samoja leluja myös kotiin kokeiltavaksi. Näyttelytila tarjoaisi myös vinkkejä lelujen ja leikkiympäristön muokkaamisesta kotona CP-vammaiselle lapselle tarkoituksenmukaisemmaksi. Kehittämistarpeen tunnistamisen jälkeen ryhdyimme keväällä 2015 suorittamaan tiedonhakua tietokannoista.

1.1 TOIMINNALLINEN OPINNÄYTETYÖ

Toiminnallisen opinnäytetyön tavoitteena on ammatillisella kentällä käytännön toiminnan ohjeistaminen, toiminnan järjestäminen, opastaminen ja järjeistäminen (Vilkka & Airaksinen 2004, 9). Toiminnallisen opinnäytetyön yhteydessä suositeltavana on pidetty toimeksiantajan läsnäoloa, jolloin työstä tulee käytännönläheinen ja työelämälähtöinen. Toimeksi annettu opinnäytetyöaihe lisää vastuuntuntoa opinnäytetyöstä sekä tukee ammatillista kasvua. Opiskelijan on myös mahdollista päästä prosessin aikana näyttämään osaamistaan työelämään, sekä näin ollen lisätä työllistymismahdollisuuksiaan. (Vilkka & Airaksinen 2004, 10, 16-17.) Toiminnallisissa opinnäytetöissä

tutkimuskäytäntöjä käytetään hieman väljemmässä merkityksessä, kuin tutkimuksellisessa opinnäytetyössä, vaikka tiedon keräämisen keinot ovat samat (Vilkka & Airaksinen 2003, 57). Toiminnallinen opinnäytetyö pitää sisällään toimintasuunnitelman teon, joka tehdään opinnäytetyön idean ja tavoitteiden harkitsemiseksi, tiedostamiseksi ja perustelemiseksi. Toimintasuunnitelman avulla tekijän on mahdollista rajata aihetta sekä selventää itselleen mitä tehdään, miten ja miksi. Toimintasuunnitelmalla myös osoitetaan, että kykenee johdonmukaiseen päättelyyn ideassa ja tavoitteissa. (Vilkka & Airaksinen 2004, 26.)

Toiminnallisissa opinnäytetöissä on aina yksi yhteinen piirre, riippumatta tuotoksesta: visuaalisin ja viestinnällisin keinoin pyritään luomaan kokonaisilme, josta tunnistaa tavoitellut päämäärät (Vilkka & Airaksinen 2003, 51). Tavoitteena on, että tuote erottuisi edukseen muista vastaavanlaisista tuotteista. Sen tulisi olla yksilöllinen ja persoonallinen, kohderyhmässään käyttökelpoinen sekä johdonmukainen. (Vilkka & Airaksinen 2003, 53). Toiminnallisen opinnäytetyön lopullisena tuotoksena on aina jokin konkreettinen tuote, kuten kirja, ohjeistus, tietopaketti, portfolio tai tapahtuma. Tämän vuoksi myös raportoinnissa on käsiteltävä konkreettisen tuotoksen saavuttamiseksi käytettyjä keinoja. (Vilkka & Airaksinen 2003, 51.) Toiminnallisessa opinnäytetyössä tehdään tuotoksen lisäksi opinnäytetyöraportti, jolla osoitetaan ammatillisen teorian tiedon yhdistämistä ammatilliseen käytäntöön, kykyä pohtia alan teorioita sekä perustella valintoja niiden pohjalta. Opinnäytetyön teoria kannattaa rajata joidenkin aiheen kannalta keskeisten käsitteiden määrittelyyn. Välttämätöntä ei ole, eikä usein edes mahdollista, kirjoittaa raportointiosuutta koko teorian näkökulmasta. (Vilkka & Airaksinen 2004, 41-43.)

1.2 KOKEMUKSELLISEN LEIKKITILAN JA LAINAKASSIN TUOTTEISTAMINEN

Leikkitalan ja lainakassin kehittämistä Kunnon Kodille voidaan kutsua osaamisen tuotteistamiseksi. Tuotteella on tarkoitettu tavallisesti tavaraa, mutta määritelmä

on nykypäivänä vanhentunut. Nykyään myös palvelu rinnastetaan tuotteeseen. Tuote voi tarkoittaa myös tavarat ja palvelun yhdistämistä. (Jämsä & Manninen 2000, 13.) Näyttelytila sekä lelulainaamo ovat juuri palvelun ja tavaroiden yhdistelmä, jonka tarkoituksena on lisätä Kunnan Kodin palvelutarjontaa lasten palveluiden osalta.

Tuotteiden muodostamisessa, eli tuotteistamisessa, määritellään ja kuvataan tarkemmin annettava palvelu. Siinä peilataan olemassa olevaa palveluvalikoimaa asiakkaiden tarpeisiin sekä muihin lähialueen palveluihin, pohtien samalla tuotekehittelyä tai kehittämistarvetta. (Kunnat.net www-sivut 2016.) CP-vammaisten lasten omaehtoisen leikin tukemiseen on tarjolla hyvin vähän teoreettista tai palvelua. Vastaavanlaista tuotteistamaamme leikkiä ja lelulainaamokonseptia ei tietääkseni ole muualla Suomessa.

Tuotteistaminen lähti liikkeelle palvelun käyttäjäkunnan määrittämisestä. Kokemuksellinen leikkiä on suunniteltu CP-vammaisille lapsille ja heidän perheilleen. Se voisi palvella myös lähialueen toiminta- ja fysioterapeutteja sekä Turun Ammattikorkeakoulun palvelutoimintaa. Seuraavaksi pohdimme, mitä haluamme tuotteellamme saada aikaan. CP-vammaisten lasten leikissä on usein haasteita ja leikkiä tilan tarkoituksena on herättää lapsen mielenkiinto leikkiä kohtaan sekä antaa positiivisia onnistumisen kokemuksia suhteessa leikkiin, sekä samalla antaa vanhemmille esimerkkejä mahdollisista heidän lapsilleen soveltuvista leluista, teoreettista lelujen valintaan kotiin sekä lelulainaamon muodossa mahdollisuuden kokeilla leikkiä tilaan valittuja leluja myös kotona, lapsen omassa ympäristössä.

Jämsä ja Manninen (2000) toteavat, että eri asiakasryhmien, tässä tapauksessa CP-vammaisten lasten, tarpeista lähtevään tuotteistamiseen kiinnitetään yhä enemmän huomiota. Tuotteistamisessa tulee ottaa huomioon myös kohderyhmän erityispiirteiden tuomat vaatimukset. Tuotteistamista tosin helpottaa, että asiakasryhmillä on myös samanlaisia tarpeita. (Jämsä & Manninen 2000, 14, 20.) Vaikka opinnäytetyö on rajattu koskemaan vain CP-vammaisia lapsia, palvelee leikkiä ja lelulainaamo myös muiden erityislasten ja heidän perheidensä tarpeita.

2 PALVELUN IDEOINTI

Ideointivaiheessa pohdimme kokemukselliseen leikkitilaan ja lelulainaamoon tulevia leluja sekä lainaamon käyttöä ja toimintaa. Mietimme ja suunnittelimme myös mistä ja miten lelut hankitaan sekä hankimme tarvittavaa rahoitusta. Yhteistyö Ikean kanssa käynnistyi prosessin ideointivaiheen aikana. Ikea lupautui lahjoittamaan valikoimastaan lelut sekä näyttelytilan kalustuksen. CP-vammasta, leluista sekä CP-vammaisten lasten leikin erityispiirteistä kerätty teoria auttoi valikoimaan leikkitilaan kohderyhmällemme tarkoituksenmukaisia leluja sekä muokkaamaan niitä tarkoituksenmukaisesti.

2.1 CP-VAMMA

CP on lyhenne englannin kielisistä sanoista cerebral palsy, joka tarkoittaa aivohalvausta. Se on keskushermoston vielä kehittyvillä motorisilla, eli liikettä säätelevillä alueilla tapahtuva kertavaurio. Vaurio voi syntyä sikiöaikana, vastasyntyneisyysvaiheessa tai varhaislapsuuden aikana. CP-vamma mielletään yleensä pelkäksi liikuntavammaksi, mutta lapsella esiintyy muutoksia aivoissa myös somatosensorista tietoa käsittelevissä verkostoissa. Lapsen on vaikeaa tiedostaa kehonsa asentoa. Tällöin lapsella on hankalaa liikkua sekä oppia liikuntataitoja. (Mäenpää 2014, 128.) Lapsen toiminnassa CP-vamma näkyy motorisen kehityksen poikkeavuutena sekä motoristen taitojen puutteellisuutena. Heidän on vaikea ylläpitää asentoaan tai he suorittavat liikkeitä poikkeavasti. Joskus asennon ylläpito tai liikkeiden suorittaminen on lapselle mahdotonta. Lapsella motorisen aivoalueen häiriöt ilmenevät usein epänormaalina lihasjänteytenä, tasapainon hallinnan ja koordinaation vaikeutena, heikentyneenä lihasvoimana sekä motorisen kontrollin ongelmana. Lapsen elämässä tämä tarkoittaa mahdollisia pulmia puheentuotossa, käden käytössä, lapsen kävelykyvyssä sekä vaikeutta kehon ja pään hallinnassa. (Arvio & Aaltonen 2011, 87.)

Suomessa CP-vamman ilmaantuvuus on 2-2,5 %. Vuosittain suomalaisiin perheisiin syntyy 100 -120 CP-vammaista lasta. Riski CP-vamman saamiseen on suurin ennenaikaisesti tai monisikiöisestä raskaudesta syntyneillä lapsilla sekä

pienipainoisina syntyneillä lapsilla. (Mäenpää 2014, 128.) CP-vamman etiologia on monitahoinen. Useimmissa tapauksissa vaurio syntyykin useiden haitallisten tekijöiden yhteissummuna. CP-vamman aiheuttanut vaurio tapahtuu useimmiten kohdussa tai synnytyksen yhteydessä. Vain 10 -15 %:ssa syntymän jälkeiset syyt selittävät CP-vamman synnyn. (Mäenpää 2014, 128.) Raskauden aikana lapsen CP-vamman riskiä lisää eniten äidin ja sikiön altistuminen infektiolle. Synnytyksessä tai välittömästi sen jälkeen suurimpia riskitekijöitä ovat hyvin ennenaikainen syntymä, aivoverenvuoto ja hapenpuute. Syntymän jälkeiset CP-vammaan johtavat vauriot liittyvät joko kallon sisäiseen infektiin tai kallovamman. (Terveyskirjasto Duodecim 2015.)

Topografisessa jaottelussa CP-vammat ryhmitellään sen mukaan, mitkä kehon osat ovat vaurioituneet eli monoplegiseen (yksi raaja), hemiplegiseen (toisen puolen ylä- ja alaraaja), diplegiseen (molemmat alaraajat), triplegiseen (molemmat alaraajat sekä toinen yläraaja) sekä tetraplegiseen (sekä ylä-että alaraajat). CP-vammaisille lapsille on tyypillistä poikkeava lihasjänteisyys eli tonus. Lihasjänteisyyden perusteella CP-vammat jaotellaan kahtia joko spastiseen, liian voimakkaaseen tonukseen, jossa lapsen vaurioitunut raaja pyrkii koukistumaan tai hypotoniseen eli heikkoon tonukseen, jossa lapsi on normaalia veltompi. Spastinen vamma on huomattavasti yleisempi ja se muodostaa noin 85 % kaikista CP-vammoista. (Mäenpää 2014, 129.) Dyskineettistä CP:tä sairastaa noin 15 % CP-vammaisista henkilöistä. Tässä CP:n muodossa hallitsevina oireina ovat tahdosta riippumattomat tonuksen vaihtelut eli nykivät liikkeet. Ataktinen CP on harvinainen motorisen koordinaation häiriö, jossa lihasryhmien yhteistoiminta on häiriintynyt. Staattinen asennon hallinta ja liikkeiden kohdentaminen ovat vaikeutuneet ja liikkeet ovat muuttuneet kulmikkaiksi ja nopeiksi. Ataksiasta sairastavan lapsen on vaikea liikkua sulavasti ja hienomotoriset toiminnot ovat haasteellisia. Myös esiintyvä intentiovapina, jota esiintyy esimerkiksi lelua hapuilla, vaikeuttaa lapsen toimintaa. (Autti-Rämö 2004, 164.)

Lapsen saama aivovaurio jakaantuu harvoin tasaisesti molemmille isoavopuoliskoille. Tästä syystä kehon käyttö on epäsymmetristä. CP-vamma

diagnoosin saaneet lapset ovat keskenään erittäin heterogeeninen ryhmä suhteessa CP- vamman vaikeuteen sekä liitännäisoireisiin. Siinä missä lievästi CP-vammainen lapsi on arjessaan ja leikkiessään itsenäisesti toimiva, saattaa tetraplegikko vaatia laitostasoista apua. (Arvio & Aaltonen 2011, 87.)

2.2 LIITÄNNÄISVAMMAT

CP-vammaisia henkilöitä arvioidaan Suomessa olevan noin 6500. Heistä joka kolmannella on motorisen vamman lisäksi myös jokin liitännäisvamma. CP-vammaisen lapsen taudinkuvaa motoristen häiriöiden lisäksi vaikeuttavat synnynnäiset liitännäishäiriöt sekä myöhemmin kasvun myötä ilmenevät seurannaisongelmat. Hahmotushäiriö on liitännäisoireista yleisin ja sitä esiintyy 90 %:lla CP-vammaisista lapsista. Epilepsiaa sairastaa 16- 40 % CP-vammaisista lapsista. Kognitiivisia häiriöitä esiintyy 23- 44 %:lla, kuulovammaa 10- 25 %:lla sekä näkövammaa tai näönkäytön ongelmaa 25- 71 %:lla CP-vammaisista lapsista. (Arvio & Aaltonen 2011, 87.) Arvion ja Aaltosen (2011) edellä mainitsemien liitännäisoireiden lisäksi Suomen CP- liitto ry on listannut liitännäisoireistoon muun muassa tuntoyliherkkyyden, joka esiintyy useimmin suun, pään ja kasvojen alueella sekä käsissä ja jaloissa. Myös univaikeudet sekä syvä- ja asentotunnon heikkous ja tasapainonaistin herkkyys mainitaan. (Suomen CP-liitto Ry 2015.)

Opinnäytetyössämme on tarkoituksenmukaista ottaa motoristen häiriöiden, erityisesti kädenkäytön ongelmien, lisäksi huomioon myös mahdollisen hahmotushäiriön tai näkövamman tuomat haasteet CP-vammaisen lapsen leikissä ja leikkivälineiden valinnassa. Aistiyliherkkyksistä tunnon- sekä kuulon yliherkkyudet tulee huomioida leluja valitessa. Seuraavaksi käsittelemme tarkemmin niitä motorisen häiriön osa-alueita sekä liitännäisvammoja, joiden olemme katsoneet olennaisesti vaikeuttavan CP-vammaisen lapsen itsenäistä leikkiä.

Kädenkäytön haasteet

Kädentaitojen kehittymisen yleisenä periaatteena on olkapään ja käsivarren hallinnan kehittyminen ennen käden ja sormien hallintaa (Jokinen & Nieminen 2011, 6). Lapsi oppii ensin hallitsemaan karkeamotorisia liikesarjoja, minkä jälkeen kyky suunnitella ja toteuttaa hienomotorisia liikkeitä kehittyy. Tehokas kädenkäyttö vaatii monimutkaista yhteistyötä kädentaitojen, ajattelun ja näönvaraisen hahmottamisen välillä. (Jokinen & Nieminen 2011, 6.) Lapsen kädenkäytön kehittymiseen vaikuttavat hahmottamiskyky, neurologinen kypsyminen, kognitiiviset kyvyt sekä lapsen ympäristö. Käden somatosensoristen toimintojen ja kädentaitojen välillä on vankka yhteys. Sormien ja peukalon kyvyllä suorittaa eriytyneitä liikkeitä, tutkia esineitä kädessä, on aistitiedon erottelulla suuri vaikutus. (Case-Smith, Pehoski 1992, 4-5.) Asennonhallinta luo pohjan yläraajan liikkeiden hallinnalle. (Case-Smith 2006, 123.) CP-vammaisilla lapsilla häiriintynyt kädenkäyttö johtuu primääristä tai sekundaarisista vammoista motorisella aivoalueella sekä kortikospinaaliradalla, joilla molemmilla on suuri vaikutus ensisijaisesti tarttumiseen sekä sormien itsenäisten liikkeiden suorittamiseen. CP-vammaisilla lapsilla on usein käsien käytön hitautta, voiman heikkoutta sekä rajoituksia sormien liikkeissä. Kädenkäyttöä hankaloittaa myös usein esiintyvä yläraajan spastisuus sekä poikkeamat käsien tuntoaistissa. (Eliasson 2006, 55.)

Näkövammat

Kehon ulkopuolelta saadusta informaatiosta suurin osa saapuu näköaistin kautta. Näköaisti on ihmisen aisteista dominoivin ja sen tuottama informaatio ajaa ohi muiden aistilähteiden tuottamasta informaatiosta ihmisen hahmottaessa ympäristöä. Näköaisti kuuluu kaukoaisteihin, jotka eivät vaadi fyysistä kosketusta kohteisiin. Visuaaliset ärsykkeet saavat ihmisen huomion muita aistilähteitä herkemmin. Näköaistin avulla ihminen orientoituu ympäristöön, hahmottaa ympäristön fyysisen rakenteen sekä kohteiden sijainnin ja liikkeet suhteessa itseensä. Näköaistin merkitys korostuu erilaisissa silmä-käsi-koordinaatio- ja tasapainosuorituksissa. (Kauranen 2011, 156- 157.) Yli puolella CP-vammaisista lapsista on ongelmia näönkäytössään siitäkin huolimatta, että heidän

näöntarkkuudessaan, kontrastiherkkydessään tai näkökentän laajuudessaan ei olisi ongelmia. Heillä esiintyy muun muassa niin kutsuttua ruuhkautumisilmiötä, eli vaikeutta erottaa tiheässä olevia kohteita toisistaan. Lapsen toimintaympäristö voi sisältää paljon erilaisia näköärsykyitä ja monisisältöistä kuvatieta, joten ruuhkautumisilmiö saattaa vaikeuttaa muun muassa lukemaan oppimisen lisäksi myös arjessa suoriutumista. (Mäenpää 2014, 134.) Puutteellinen näkö vaikeuttaa muun muassa tilan hahmottamista ja liikkumista sekä silmä-käsiyhteistyötä. Näkövamma ja hahmottamisen ongelmat voivat vaikeuttaa myös kommunikaatiota sekä yleistä oppimista (Pihko 2014, 144).

Osalla CP-vammaisista lapsista esiintyy nystagmusta eli silmävärvettä (Mäenpää 2014, 130). Normaalisti nystagmus vakauttaa katseen vaikka pää olisikin liikkeessä, säilyttäen kuvan verkkokalvolla vakaana. CP-vammaista lasta saattaa kuitenkin haitata patologinen nystagmus. Se on tahdosta riippumatonta, rytmistä silmänliikettä, joka koostuu hitaista ja nopeista vaiheista. (Jutila & Hirvonen 2013, 807.) Patologinen nystagmus haittaa olennaisesti lapsen näönkäyttöä, sillä silmien kohdentaminen kohteeseen esimerkiksi leluun on vaikeaa. (Viitapohja 2009.)

Visuomotoriikalla tarkoitetaan tarkoituksenmukaisten tahdonalaisten liikkeiden suunnittelua ja tuottamista näköhavainnon ohjaamana (Valtonen 1998, 17). Edellä kuvatut kädenkäytön haasteet CP-vammaisilla lapsilla sekä mahdolliset näönkäytössä ilmenevät ongelmat näkyvätkin visuomotoriikan haasteina. CP-vammaisilla lapsilla on motorisia haasteita, he saavat lihaksista ja nivelistä heikompaa palautetta, joka taas vaikuttaa motoriseen suoritukseen. Osa CP-vammaisista lapsista käyttää näköaistiaan kompensoidakseen epätarkkaa ja epätarkoituksenmukaista proprioseptiikkaansa (sensorista informaatiota raajojen, vartalon ja pään asennoista ja liikkeestä), mutta osa CP-vammaisista lapsista jättää huomiomatta visuaalisen palautteen, todennäköisesti siksi, koska useista eri lähteistä tulevan informaation prosessointi on heille liian hankalaa. Informaatio saattaa olla myös häiriintynyttä johtuen epätarkasta näöntarkkuudesta, esimerkiksi taittovirheen, nystagmuksen tai karsastuksen

vuoksi. (Case-Smith 1992, 21.) Lapsi tarvitsee monien liikkeiden joustavaan suorittamiseen visumotoriikkaa, kuten kirjoittamiseen tai lukemiseen.

Hahmotushäiriöt

Tilan hahmottamisen ongelmat ilmenevät lapsen alkaessa liikkua. Motoristen haasteiden lisäksi lapsi ei suunnista eikä liiku kotonaan tai päiväkodissa tarkoituksenmukaisesti, vaan vaikuttaa olevan ”eksyksissä”. Samoin lapsella saattaa olla vaikeuksia kasvojen ja maamerkkien tunnistamisessa sekä hankaluutta suuntien ja etäisyyksien arvioinnissa. Tilakäsitys perustuu näköön ja kuuloon. CP-vamman yhteydessä näihin aisteihin liittyvät liitännäisvammat ovat yleisiä. Lapsi saattaa tulkita lattian ja maton välisen kontrastieron korkeuseroksi ja kokeilla sitä jalalla tai kädellä. Myös korkeuserot ovat vaikeita hahmottaa, erityisesti portaat. (Hyvärinen 2011, 12- 13.) Avaruudellinen hahmottaminen (visuospatiaalinen hahmottaminen) tarkoittaa tilan hahmottamista suhteessa itseensä ja ympäristöön. Avaruudellinen hahmottaminen vaikuttaa kykyyn arvioida etäisyyksiä ja suuntia sekä käännellä esineiden mielikuvia päässään. Avaruudellisen hahmottamisen vaikeus ilmenee lapsella esimerkiksi vaikeutena tunnistaa monimutkaisempia kuvioita sekä haasteena hahmottaa ympäristön esineiden etäisyyksiä, suuntaa ja ulottuvuuksia. (Hus:n www-sivut 2015.)

Aistinsäätelyhäiriöt

Aistit antavat meille tietoa, jota tarvitsemme kyetäksemme toimimaan. Aistit saavat tietoa sekä kehomme ulko- että sisäpuolisista ärsykeistä. Jokainen tekemämme liike, syömämme palanen ja koskettamamme esine tuottaa aistimuksia. Jotta voisimme reagoida tarkoituksenmukaisesti, aistien tulisi toimia yhteistyössä. Yhdessä ne tuottavat aivoille niiden tarvitsemaa jäsentynyttä aistitietoa. (Kranowitz 2003, 53.) Aistinsäätelyhäiriössä (SMD, sensory modulating disorder) lapsi reagoi epätyypillisellä ja joustamattomalla tavalla aistimuksilleen. Hän kokee aistiärsyksen (esimerkiksi äänen, liikkeen tai kosketuksen), joko poikkeavan voimakkaana tai heikkona. Tämä voi ilmetä muun muassa vaatteiden tuntumisen iholla epämiellyttävänä tai kodinkoneiden äänten aiheuttamien pelkotilojen esiintymisenä. Lapsi voi myös reagoida heikentyneesti kivulle tai

vastata huonosti vanhemman puhutteluyrityksiin. Aistinsäätelyn ongelmien vuoksi lapsen käyttäytyminen ja reagointi erilaisiin tilanteisiin on yllätyksellistä ja vaikeuttaa lapsen suoriutumista arjesta. CP-vamman riskiä lisäävä keskossuus on todettu myös aistisäätelyn ongelmissa yleiseksi riskitekijäksi. (Lano 2013, 2049-2050.) Myös Mäenpää kuvaa CP-vammasilla lapsilla esiintyvää ääniyliherkkyyttä ja mainitsee etenkin yllättävien ja kovien äänten epäsuotuisan vaikutuksen lapsiin. (Mäenpää 2014, 134.)

3 PALVELUN LUONNOSTELU

Palvelun luonnosteluvaiheessa valitsimme lainaamoon sekä leikki tilaan tulevat lelut aiheesta kerätyn teorian pohjalta, hahmottelimme leikki tilaa ja siihen sisältyviä informaatiotauluja, jotka on suunnattu leikki tilan käyttäjille. Informaatiotauluja tuli tilaan kaksi, joista toisessa on esitelty muokatut lelut ja toinen on tarkoitettu vanhempien väliseen vuorovaikutukseen, tarkoituksena, että perheet voivat kirjoittaa tauluun omassa arjessaan hyödylliseksi kokemiaan vinkkejä jaettavaksi muille perheille. Palvelun luonnosteluvaiheessa suunnitellamme tilaa ja sen käyttömahdollisuuksia, painotimme mielessämme leikkiä ja sen teoriaa, sekä lapsen mielenkiinnon herättämistä leikkiä kohtaan sekä leikin mahdollistamista.

3.1 LELULAINAAMO

Lelulainamotoimintaa tiedetään olleen ulkomailla jo vuodesta 1935. Ensimmäinen lelulainaamo perustettiin Los Angelesiin. (Wikipedian www-sivut 2015.) Nykyään lelulainamotoiminta on yleistä muun muassa Yhdysvalloissa. Ne palvelevat erityislapsia ja heidän perheitään, mutta myös köyhiä ja syrjäytymisvaarassa olevia lapsia. Lelulainaamoissa on lainattavissa tavallisia leluja, mutta on olemassa myös erityislapsille suunnattuja lelulainaamoja, jotka painottavat lelu valikoimassaan terapian merkitystä osana leikkiä. Lainamotoiminnan lisäksi niissä järjestetään erilaisia kursseja sekä aiheeseen liittyvää julkaisutoimintaa. (Chandler 1997, 124.) Lekotek on Ruotsalainen peli- ja lelulainaamo, joka on keskittynyt erityislasten tarpeisiin. Ensimmäinen Lekotek avattiin Tukholmaan vuonna 1963. Tukholmasta konsepti on levinnyt laajalti ympäri maailmaa. (Wikipedian www-sivut 2015.)

Suomen ainoa Lekotek-lainaamo sijaitsee Maarianhaminassa ja palvelee Ahvenanmaalaisia lapsiperheitä. (Folkhälsan www-sivut 2015.) Vaikka Kunnan Kotiin rakennettava näyttelytila ja lainakassi eivät suuruudeltaan tai palveluiltaan vastaakaan Lekotekia, on se alku saada lelulainamokulttuuri myös suomalaisten erityislasten saataville.

3.2 LUDIC MODEL

Opinnäytetyömme viitekehyksenä käytämme Ludic Modelia, jossa lapsi nähdään osallistujana. Ferland (2005) kehitti tämän uuden kokonaisvaltaisen lähestymistavan toimintaterapeuteille erityisesti liikuntavammaisten lasten terapiaan. Toimintaterapeutin on tarkoitus auttaa lapsia löytämään rajoituksista huolimatta iloa elämään ja toimintoihin. Malli perustuu leikin käyttöön ja se pyrkii nostamaan esille sitä, että leikki leikkinä on tärkeämpää kuin sen käyttö jonkin taidon tavoitteluun. Lasta ohjataan keksimään itse ratkaisuja, tekemään päätöksiä ja ilmaisemaan itseään. Lasta kannustetaan käyttämään mielikuvitustaan, huumoriaan, aloitteellisuuttaan ja ongelmanratkaisutaitojaan leikin jokaisessa vaiheessa. Lapsi huomaa, että hänellä itsellään on ideoita ja hän saa vaikuttaa toimintoihinsa. Hän ymmärtää nopeasti, että hänen kykyihinsä luotetaan. (Ferland 2005, 81-82.)



Kuvio 1. The Ludic Model

Leikki määritellään Ludic Modelissa subjektiiviseksi asenteeksi, jossa mielihyvä, kiinnostus ja spontaanisuus yhdistyvät ja joka ilmenee vapaasti valittuna käyttäytymisenä ja joka ei sisällä ennalta määriteltä suorittamista. Tämä käyttäytyminen ilmenee annetussa ympäristössä. Asenteelle luonteenomaista on mielihyvä, uteliaisuus, huumorintaju ja spontaanisuus sekä aloitteellisuus ja haasteista nauttiminen. Toiminnalla tarkoitetaan kaikkia niitä valmiuksia toimia (sensorisia-, motorisia- ja kognitiivisia sekä havaintokykyä), jotka mahdollistavat leikin. Mielenkiinto on houkutuksen tuntemista leikkiä kohtaan. Se on välttämätöntä, jotta kiinnostus leikkiä kohtaan herää sekä toiminnasta saatu mielihyvä pysyy yllä.

Ludic Modelissa leikin määritellään syntyvän kolmen elementin, mielenkiinnon, toiminnan sekä leikkisän asenteen vuorovaikutuksen seurauksena. Viitekehyksessä korostetaan tarvetta edistää tätä leikkisää asennetta erityisesti vammaisilla lapsilla, sillä fyysinen vamma voi haitata lapsen leikkiä sekä leikkitaitoja. Ludic Modelin mukaan tällä tavoin suunniteltu leikki voi edistää ilon syntymistä toiminnasta ja kehittää lapsen valmiuksia toimia. Sen ajatellaan vahvistavan lapsen kokemusta itsenäisestä selviytymisestä ja hyvinvoinnin tuntemisesta. (Ferland 2005, 75, 80- 82.) Leikistä syntyvä mielihyvä syntyy siis kiinnostuksesta tekemistä kohtaan, toiminnan aikana syntyvistä kokemuksista ja pyrkimyksestä suosia toistoja ja yleistämistä leikissä. Mielihyvää tunnetaan niin leluilla leikkimisestä kuin vuorovaikutuksesta muiden kanssa. Samalla mielihyvä lisää lapsen valmiuksia toimia. Viitekehyksessä tämä määritellään valmiutena suorittaa toiminta edellytysten mukaisesti, eli mukauttaa toimintaansa tai reagoida tarkoituksenmukaisesti liian vaikeaan tehtävään. Kun lapsella on kyky oman toimintansa säätelyyn, hän saa kokemuksen itsenäisestä selviytymisestä. Lapsen kokemus siitä, että hän pystyy vaikuttamaan niin omaansa kuin muidenkin häntä koskevaan toimintaan, antaa lapselle hyvinvoinnin tunteen. Se on tunne nautinnosta, joka perustuu fyysisen vaatimuksen tyydyttämiseen sekä psyykkisten jännitteiden puuttumiseen. Leikin valinta voi osoittautua liian vaikeaksi lapselle, jolloin lasta voi kannustaa sopeuttamalla ja muokkaamalla ympäristöä (esimerkiksi leluja) vastaamaan hänen taitojaan tai vaihtoehtoisesti

kannustamaan lasta etsimään apua vaikeuksiin. Ferlandin mukaan Ludic Modelin avulla lapset tekevät todennäköisesti monia keksintöjä, käyttävät luovuuttaan erilaisissa tehtävissä ja kehittävät tunteiden hallintaa. (Ferland 2005, 82.)

Lapsen leikkisä asenne kehittyy Ludic Modelin mukaan kolmivaiheisesti. Ensimmäisen vaiheen aikana lapsi hakee toiminnoissaan aistitiedon tuntemusta, kokemusta ja palautetta. Mikäli hänen mielenkiintonsa ja uteliaisuutensa herää, hän katselee, koskettelee, haistelee, kuuntelee, asettaa suuhunsa sekä liikuttaa lelua. Lapsi tarttuu esineeseen sekä käsittelee sitä. Lapsi oppii hiljalleen syyn ja seurauksen elementtejä. Esimerkiksi, kun helistintä heiluttaa, siitä kuuluu ääni. Lapsi tutkii ja havainnoi esineen pysyvyyttä sekä tunnistaa esineen peruspiirteitä. Ensimmäisessä vaiheessa lapsi leikkii itsenäisesti tai aikuisen kanssa. Hän saa tunteen ja kokemuksen itsevarmuuden lisääntymisestä. (Ferland 2005, 112.) Lapsen uteliaisuuden herättyä, hän tarkastelee ja tutkii esinettä lähemmin, uuden materiaalin kohdattuaan todennäköisimmin ensin aistiensa kautta (katse, tunto, suu, liikkuminen). (Ferland 2005, 125.) Lasta voi tässä vaiheessa rohkaista sanoittamalla hänelle esinettä sekä esittämällä siitä kysymyksiä, esimerkiksi: ”Se on kaunis. Mikä se on? Onko se kova? Liikkuuko se?” Ensimmäisessä vaiheessa motorisen toiminnan osuus on hyvin pientä, lapsi saa kokonaisvaltaisia aistinvaraisia ärsykeitä. (Ferland 2005, 125.)

Toinen vaihe pitää sisällään esineiden ja tilan tutkimisen sekä erilaisten materiaalien käsittelytaidon. Lapsi ylläpitää mielenkiintoaan sekä saa mielihyvän kokemuksia. Lapsella herää halu tutkia ja toimia. Lapsi saa kokemuksen esineiden hallinnasta sekä oppii ilmaisemaan tarpeitaan. Lapsen itsenäisyys lähtee kehittymään. Toisen vaiheen aikana lapsi tarttuu sekä irrottaa, avaa ja sulkee, heittää ja ottaa kiinni, tyhjentää ja täyttää. Lapsi kokoaa tornia, muuttaa asentoaan sekä liikkuu leikkitilassa mahdollisuuksiensa mukaan. Lapsi oppii ymmärtämän syyn ja seurauksen suhteen sekä ymmärtää miten jokin esine toimii. Kun lapsi oppii miten jokin esine toimii, lapsi pystyy yhdistelemään esineitä sekä keksii uusia käyttötapoja niille. Lapsi auttaa selvittämään ongelmia sekä ymmärtää kuinka jokin toiminto jatkuu. Lapsi leikkii rinnakkaisleikkiä. (Ferland

2005, 112.) Toisessa vaiheessa lapsi käyttää motorisia ja kognitiivisia taitojaan. Lasta on hyvä rohkaista löytämään omia ratkaisujaan hänen kohdatessaan ongelman, esimerkiksi asettamalla kysymyksiä, kuten: ”miten saisit palikan pois laatikosta?” Toinen vaihe kestää useita kuukausia ja todennäköisimmin lapsi palaa toiseen vaiheeseen aina kohdatessaan uuden materiaalin. Tämä vaihe on oivallusten, toistojen ja tutkimuksen aikaa. (Ferland 2005, 126.)

Kolmannessa vaiheessa saavutetaan aktiivinen leikkisyys, toiminnallinen ja symbolinen leikki, joka johtaa yksilölliseen leikkirepertuaariin syntymiseen. Lapsella on kiinnostus toimintaan ja hän saa nautintoa siitä. Lapsen leikissä on spontaaniutta sekä huumoria. Lapsi kokee hallinnan tunnetta, hän ilmaisee tarpeita ja tunteita. Lapsi tekee päätöksiä, hän toimii itsenäisesti sekä hänen itsetuntonsa vahvistuu. Kolmannessa vaiheessa lapsi käyttää välineitä, kuten saksia, työkaluja ja hän käyttää useampia leikkivälineitä sekä yhdistelee useampia toimintoja. Lapsi matkii sekä esiintyy/teeskentelee, hän luo leikkitilanteen sekä käyttää ja ymmärtää symboleja ja ratkaisee ongelmia. Lapsi leikkii muiden lasten kanssa sekä jakaa leikkivälineitä muiden kanssa. Lapsi ilmaisee ideoitaan, osaa pyytää apua sekä voi auttaa myös muita. (Ferland 2005, 113.)

3.3 MIKSI LEIKKI ON TÄRKEÄÄ?

Leikin tarpeen tyydyttäminen on lapselle lähes yhtä tärkeää kuin turvallisuuden tai ravinnon tarpeen tyydyttäminen. Melkein kaikki mitä lapsi tekee, muuttuu leikkimiseksi ja melkein kaikki lapsen toiminta on leikkiä. Leikki kehittyy lapsen kokonaiskehityksen rinnalla. Leikin voidaan todeta olevan lapsen kehityksen kannalta erittäin tärkeää. Tiedetään, että leikki on merkittävä osa ainakin lapsen kognitiivista, kielellistä, emotionaalista ja sosiaalista kehitystä. Leikin kautta lapsi jäsentää koko ympäröivän maailman. (Hiitola 2000, 8.) Leikki käsitteenä on laaja ja sitä on kirjallisuudessa käsitelty monin eri tavoin. Eri teorioista on kuitenkin löydettävissä seuraavat yhteiset piirteet: (Hiitola 2000, 27-28.)

- Leikki on miellyttävää, nautittavaa ja positiivisesti arvostettua.

-Leikillä ei ole ulkoisia tavoitteita, sen motivaatio on sisäistä ja leikki ei tuota mitään.

-Leikki on spontaania ja vapaaehtoista.

-Leikki edellyttää aktiivista osallistumista leikkijöiltä.

-Leikillä on tietty suhde siihen, mikä ei ole leikkiä.

Ketään ei voi pakottaa leikkimään. Lapsi valitsee leikin milloin ja missä haluaa. Aikuinen voi kuitenkin kannustaa lasta leikkimään rakentamalla lapselle leikkiympäristöjä, mikäli aikuinen ymmärtää lapsen mielenkiinnon kohteita ja lapsen tarpeita. Leikkiminen onnistuu vain silloin, kun lapsi itse päättää osallistua leikkiin. Lapselle leikin sisäinen motivaatio on keskeinen lapsen kehitystä eteenpäin vievä voima. (Hiitola 2000, 27-28.)

Leikki mahdollistaa lapsen itsenäisyyden kehittymistä sekä vahvistumista. Leikkiessään lapsen tulee tehdä päätöksiä, kuten mitä hän haluaa leikkiä ja minkä materiaalin kanssa. Kun lapsi kohtaa ongelman, hänen pitää löytää siihen ratkaisu. Lapsen tulee hallita leikkiään. Kun lapsella on liikuntavamma, hän tarvitsee apua saavuttaakseen tämän itsenäisyyden. Leikin avulla lapsi pystyy kehittämään taitojaan, kuten esimerkiksi päätöksentekokykyään, harjoittamaan valinnantekoa sekä tilanteen arviointikykyään. (Ferland 2005, 84.) Leikkivä lapsi on kontaktissa ympäristönsä kanssa, harjoittaa kognitiivisia taitojaan, käyttää kehoaan ja lihaksistoaan sekä kokee tunteita. (Ferland 2005, 85.) Ferland toteaa tutkimuksessaan selvinneen, että lapsen kyky suoriutua leikistä on yhteydessä hänen toiminnallisiin kykyihinsä. Mitä vakavammasta toiminnallisesta esteestä on kyse, sitä voimakkaammin se vaikuttaa lapsen leikkiin. Toisaalta, toiminnallisen haitan vakavuus ei kuitenkaan korreloinut lapsen mielenkiintoon leikkiä. Lapsen leikkisään asenteeseen sekä mielenkiintoon leikkiä, vaikuttaa ennemminkin lapsen persoonallisuus, ei hänen vammansa vakavuus. (Ferland 2005, 96-97.)

Opinnäytetyömme luonnosteluvaihe piti sisällään leikkitilassa olevien lelujen muokkaamisen sekä lainakassin kokoamisen. Opinnäytetyössämme olemme teorian pohjalta muokanneet leikkitilassa olevia leluja sekä leikkiympäristöä

niin, että lapsen itsenäisempi leikkiminen tulisi mahdolliseksi. Kokemuksellisessa leikkitilassa CP-vammaisten lasten on mahdollista kokeilla erilaisia leluja ja samalla perheet saavat vinkkejä siitä, minkälainen lelu herättää lapsen mielenkiinnon sekä mahdollistaa itsenäisempää leikkiä. Olemme pyrkineet myös tuomaan tilaan ja leluihin vinkkejä perheille, miten ympäristöä ja leluja olisi mahdollista muokata.

4 KEHITTÄMINEN

Kehittämisvaiheen aikana myös suunnittelimme kokemuksellista leikkitilaa sekä rakensimme sen lopulliseen muotoonsa. Leikkitilan suunnittelussa oli otettava huomioon Kunnon Kodin tilalle luomat puitteet sekä Kunnon Kodin tiloissa tapahtuva muu toiminta. Leikkitilan leluvalikoima täydentyi Tevella Oy:n ja Nokian renkaat Oy:n tultua mukaan yhteistyökumppaniksemme tässä vaiheessa. Kehittämisvaiheen aikana myös täydensimme jo hankkimaamme teoriaa sekä kävimme keskusteluja ohjaavan opettajan sekä toimeksiantajan edustajan kanssa.

4.1 CP-VAMMAISEN LAPSEN LELUJEN ERITYISPIIRTEITÄ

CP-vammaisen lapsen leikin haasteet näyttäytyvät usein hankaluutena käsitellä tuntoaistimuksia tarkoituksenmukaisesti, epävarmuutena tasapainon ylläpidossa sekä motorisen suunnittelun haasteina. (Erhardt 1994, 55.) Lapsella on usein vaikeuksia itsenäisessä lelujen käsittelyssä sekä leikin omaehtoisessa saavutettavuudessa ja siksi lelujen ja niiden materiaalien on oltava sovitettuja juuri hänen tarpeisiinsa ja rajoitteensa huomioiden. Monille lapsille, joiden elämää liikuntavamma hankaloittaa, lelujen itsenäinen hallinta ja niillä leikkiminen saattaa tuoda ensimmäisen tunteen ympäristön hallinnan mahdollisuudesta. (Ferland 2005, 123.) Tärkeää on myös lelun antama palaute lapselle, joka jäsentää leikkijän keskushermostoa sekä tukee leikkiä. Samalla lapsi saavuttaa leikkiessään liikettä, kädellä tarttumisen mahdollistumista, tuntoaistimusta, ääntä sekä myös puhdasta leikkimisen tuomaa iloa. (Chandler 1997, 113-114 .)

CP-vammaisten lasten lelujen tulee olla puhdistettavia, rikkoutumattomia, painavia sekä tukevia. Yhtäaikainen käsien käyttö on heille haastavaa, joten lelujen tulisi olla käsiteltävissä yhdellä kädellä. Lelujen paikallaan pysymistä ja siten käsiteltävyyttä voi myös parantaa esimerkiksi erilaisin liukuestein tai kiinnittämällä lelu alustaan. (Ruotsalainen & Tokola, 31.) Lisäksi lelujen tulisi edellä mainittujen ominaisuuksien lisäksi olla paloturvallisia, liian suuria

nieltäväksi sekä turvallisia käsitellä, imeskellä tai heittää. (Sheridan 1997, 68.) Näin vanhempien ei tarvitse pelätä lelun aiheuttavan vaaratilanteita leikkivälle lapselle.

Usein CP-vammaiselle lapselle tarjotaan pedagogisia ja abstrakteja leluja, kuten ruuvattavia leluja tai geometrisia palikoita. Näillä leluilla on hyvää tarkoittava opetuksellinen perusta, mutta CP-vammaiset lapset tarvitsevat samoja hyväksi havaittuja leluja, joilla myös vammattomat lapset leikkivät, kuten pallot, palikat, nuket, vedettävät lelut sekä tavalliset kotoa löytyvät esineet. Tällaiset lelut lisäävät CP-vammaisen lapsen sanavarastoa, ymmärrystä jokapäiväisistä sosiaalisista tilanteista sekä tukevat mielikuvitusleikin syntyä. (Sheridan 1997, 68.) CP-vammaiselle lapselle tulisi tarjota leluja, ei ajatellen hänen rajoituksiaan, vaan ajatellen lapsen uteliaisuuden herättämistä suhteessa leikkiin. Kun uteliaisuus leikkiä kohtaan on herännyt, on tärkeää, ettei se sammu liian hankalasti käytettäviin leluihin. Olemme ottaneet huomioon lelujen valinnassa pelkän lapsen motorisen vamman lisäksi yleisimpien liitännäisvammojen tuomat haasteet suhteessa leikkivälineisiin ja leikkiin.

Kädenkäyttö

Lelujen valinnassa tulee huomioida CP-vammaisen lapsen kädenkäytön ongelmat muun muassa liikkuvuus, koordinaatio ja mahdollinen epästabilisuus. Siksi lelujen tulee olla helposti tartuttavia ja irrotettavia sekä niistä tulee pystyä pitämään hyvin kiinni, sillä CP-vammaisen lapsen heikentynyt lihasvoima vaikeuttaa näitä toimintoja. Se mikä on lapselle helppoa, on yksilöllistä ja kiinni jokaisen CP-vammaisen lapsen vamman laadusta. Sama koskee lelun kiinnostavuutta. Eri lapsia kiinnostavat ja houkuttavat tarttumaan erilaiset lelut. Sopiva lelu löytyykin vain kokeilemalla lapsen kanssa. Siksi olemme pyrkineet keräämään rakentamaamme kokemukselliseen lelulainaamoon erityyppisiä leluja, joita vanhemmat voivat antaa lapselle kokeiltavaksi, samalla seuraten millaisia leluja kohtaan lapsi osoittaa kiinnostusta.

Tunto ja ääni

Erilaisten tuntoärsykkeiden tuominen leluihin eri materiaalien muodossa on hyvä huomioida. (Ruotsalainen & Tokola, 33.) Lelujen pintamateriaalit saisivat olla vaihtelevia, kuten karheita, sileitä tai pehmeitä. Erilaisen aistituntemuksen synnyttää liukas tai tahmea pinta. Myös eriväriset ja – muotoiset rakennuspalikat antavat lapselle erilaisia kosketusärsykeitä. Niistä saa rakennettua erilaisia rakennelmia tai niitä voi lajitella värin, koon tai muodon mukaan. (Hoikkala & Rossi 2000, 50.) Koskettelukirjojen sivuilla olevat kuvat on tehty erilaisista pintamateriaaleista ja kohokuvista. Koskettelukirjat tukevat niin tunto- kuin näköaistimuksiakin. (Hiltunen 2003, 237.) Tuntoaistimukseen voi liittää myös äänen. Joskus lelun ääni riittää herättämään lapsen kiinnostuksen sitä kohtaan. Erilaiset kahisevat tai rapisevat materiaalit kiinnostavat lasta tai lelussa voi olla kelloja tai kulkusia äänilähteenä. Lelusta lähtevä ääni, esimerkiksi kulkuspallo vierieessään auttaa lasta myös tilan hahmottamisessa. (Koskimies, Hänninen & Tarkiainen 2015.)

Näkö

Yli puolella CP-vammaisista lapsista on ongelmia näönkäytössään. Leikki on luontainen tapa harjoitella näönkäyttöä. Lelujen tulee olla muodoltaan selkeitä sekä värikkäitä. Lapsen toiminnallista näönkäyttöä ja siten havainnointia helpottaa, mikäli lelut muodostavat voimakkaan kontrastin taustaa vasten. Yksivärinen tausta selkiinnyttää lapsen näköhavaintoja huomattavasti. Sekavaa huonetaustaa vasten lelut eivät erotu ja mahdollisen ruuhkautumisilmiön riski kasvaa. Mustavalkoinen sekä keltamusta ovat toimivia ja tehokkaita väriyhdistelmiä. Myös punaista ja keltaista väriä kannattaa käyttää. Valot tai valoa heijastava pinta lelussa saattaa herättää mielenkiinnon ja auttaa katseen kohdistamisessa. Patterikäyttöiset lelut, joissa on sytytettävä valo, ovat hyviä leluja myös näönkäytön ongelmia omaavalle CP-vammaiselle lapselle. Pitää kuitenkin muistaa, että vilkkuvalot eivät sovi kaikille, sillä niiden häikäisy saattaa tuntua epämiellyttävältä. (Koskimies, Hänninen & Tarkiainen 2015.) Näönkäytön kannalta myös liike on tärkeää leluissa, sillä lapsen on helpompi havaita liikkuva lelu. Liikkuvat esineet, kuten pallot, autot ja narusta vedettävät lelut kiehtovat ja

kiinnostavat lasta. Niiden liike houkuttaa katsomaan eri etäisyyksille, samalla tukien näönkäytön harjaantumista. Hyvää lelua voi myös tunnustella ja tutkia käsin, sillä esineen kädessä tunnusteleminen tukee omalta osaltaan näköhavaintoa. (Koskimies, Hänninen & Tarkiainen 2015.)

Leikkiasento

Yksi leikkitilaan valittujen lelujen kriteereistä oli, että lapsi pystyy leikkimään niillä eri asennoissa, niin lattialla ollessaan, pyörätuolissa istuessaan tai seistessään seisomatelineessä. Lapsen leikkiasentoon tuleekin kiinnittää erityistä huomioita. CP-vammaan liittyvä lihastonuksen kohoaminen lisääntyy entisestään tahdonalaisen toiminnan, kuten leluun tarttumisen yhteydessä, vaikeuttaen samalla käsien käyttöä. Samalla myös pään ja silmien liikkeiden hallinta hankaloituu. Kehon asennonhallintaan vaikuttaa myös CP-vammaisen lapsen mahdollinen tarve normaalia lyhempään katseluetäisyyteen. Silmien motoriikan vaikeudet voivat heikentää lapsen katseen käyttöä tarkkuutta vaativissa toiminnoissa, kuten lelujen tutkimisessa. Onkin tärkeää miettiä minkälaisissa leikkitilanteissa lapsi kannattelee leikkiasentoaan mahdollisimman itsenäisesti ja milloin on tarvetta vartalon tai pään tuentaan. (Eronen 2011, 17.) Leikkiasennon tukemiseen valitsimme kokemukselliseen leikkitilaan myös taiteltavan patjan, jota on helppo muokata lapsen kehonhallinnan vaatimusten edellyttämällä tavalla. Myös keinuun on asetettu traktorin sisäkumi mahdollistamaan paremman ja turvallisemman asennon keinussa.

Lapsen itsetunnon on tärkeää, että hän pystyy suorittamaan haluamaansa toimintaa. Jos lapsella on vaikeuksia mukautua leikkiin, on leikki mukautettava lapsen kykyjen mukaan. Lapsen leikkimistä voidaan helpottaa eri tavoin käyttäen esimerkiksi apuvälineitä tai epätavallisia asentoja. Liikuntavammaisten lasten kohdalla usein turhaan viivytellään leikin mukauttamista. Sen sijaan, että lapsi pyrittäisiin mukauttamaan haluttuun leikkiin, olisi usein lapsen kannalta palkitsevampaa, sekä ennen kaikkea motivoivampaa, mikäli leikkiä pyrittäisiin jo

aikaisemmassa vaiheessa mukauttamaan lapsen kykyihin esimerkiksi muokkaamalla leikkivälineitä lapselle helpommin hallittaviksi. (Ferland 2005, 87.)

4.2 NÄKÖKULMIA CP-VAMMAISEN LAPSEN LEIKKIIN

Tehtyjen leikitutkimusten valossa voidaan todeta, että vammaisten ja vammattomien lasten leikeissä on sekä määrällisiä että laadullisia eroja. Leikin kehityksen kulku näyttäisi olevan samanlainen sekä vammaisilla että vammattomilla lapsilla, mutta leikin kehittymisen nopeus on riippuvainen vamman asteesta ja laadusta. Samoin vammaisten lasten sosiaalisen leikin syntymiseen ja laajuuteen vaikuttavat ratkaisevasti heidän kommunikaatiotaitonsa- ja tapansa. Toisaalta leikin sisällössä tai lasten kiinnostuksen kohteissa ei näyttäisi olevan merkittävää eroa. (Ladonlahti, 2003. 354.)

Ferlandin (2005) mainitsemassa tutkimuksessa on ilmennyt, että vanhempien mukaan vammaisilla lapsilla leikin ilo ei ollut tärkeä osa elämää. Monet ulkoiset tekijät voivat vaikeuttaa lapsen leikkiä. Mikäli lapsen ympäristö ei tue leikkiä, heidän mahdollisuutensa leikkiä saattaa olla hyvinkin rajattu. Myös lapsen fyysinen rajoite saattaa vaikeuttaa sekä rajoittaa leikkiä. Vanhemmat myös kokivat painetta siitä, että leikkiä tulisi käyttää tavoitteiden saavuttamisen välineenä. (Ferland 2005, 4.)

Ympäristö voi joko rajoittaa tai tukea leikkiä. Tukeakseen leikkiä ympäristön tulee ensisijaisesti olla sekä fyysisesti että emotionaalisesti turvallinen. Leikkiä tukeva ympäristö on yhteensopiva leikkijän motivaation kanssa. (Stagnitti & Cooper 2009, 50.) Liikuntavamma rajoittaa lapsen fyysisiä mahdollisuuksia osallistua leikkiin sekä sosiaalista kanssakäymistä mahdollisten leikkitovereidensä kanssa. Sosiaalisen kanssakäymisen haasteet johtavat herkästi siihen, että CP-vammaiset lapset saavat vähemmän palautetta ympäristöltään kuin normaalisti kehittyvät lapset. Myös heidän omat mahdollisuutensa antaa non-verbaalia palautetta ovat muita lapsia heikommat. Tämä johtaa siihen, että esimerkiksi leikkitovereidensä on haastavaa lukea heidän sanattomia vihjeitään. Usein ne jäävät huomioimatta tai niitä tulkitaan väärin. Tästä syntyy herkästi mielikuva

liikuntavammaisen lapsen passiivisuudesta. Tämä saattaa taas johtaa siihen, että leikkitoiverit ja huoltajat vähentävät vuorovaikutusta lapsen kanssa. Lisäksi liikuntavammasta johtuva kehon liikuttamisen sekä liikkeen kontrolloinnin vaikeus vaikuttaa heikentävästi lapsen luontaiseen, sisäsyntyiseen motivaatioon leikkiä sekä sisäiseen tarkkailuun. (Stagnitti & Cooper 2009, 5.)

4.3 AIKUISEN ROOLI LEIKISSÄ

Useimpien leikinteorioiden mukaan aikuisen tuki leikin kehitykselle on tärkeä. Aikuisen roolin osuus lapsen leikissä ja sen kehittymisessä on kuitenkin ristiriitainen. Jos esimerkiksi aikuinen ei ohjaa lasta, lapsi ei opi niin paljon kuin aikuisen ohjatessa leikkiä. Toisaalta lapsen omaehtoisen leikin on todettu luovan parhaan oppimisympäristön uusien asioiden harjaannuttamisessa. Näin aikuiselle syntyy kompleksinen rooli suhteessa lapsen leikkiin. (Hiitola, 2003, 358.) CP-vammaisen lapsen perheessä saattavat vammaisuuteen ja siihen liittyvät velvollisuudet mennä leikin edelle. Pikkuhiljaa perhe-elämä muuttuu lapsikeskeiseksi, jolloin lapsen erityistarpeet ovat keskiössä, samalla halliten kaikkia muita perheen toimintoja. Vanhempi käyttää aikaansa lapsen tarpeiden tyydyttämiseen, viihdyttämiseen ja leikittämiseen. Näin hänen omat sekä muiden perheenjäsenten vapaa-ajan tarpeet saattavat jäädä tyydyttämättä. Vanhemmille heidän oma aikansa toimii voimavaraistavana kokemuksena. Vapaa-aika koetaan tarpeelliseksi niin vanhempien kuin myös sisarustenkin taholta. (Hinojosa & Kramer 1997, 161-162.) CP-vammaisen lapsen itsenäisemmän leikin mahdollistaminen lisää vanhempien omaa aikaa samalla tukien heidän jaksamistaan arjessa.

Graham, Truman ja Holgate toteavat tutkimuksessaan, koskien vanhempien käsitystä CP-vammaisten lasten leikkiä, että CP-vammaisten lasten vanhempien vastauksissa nousi esille leikkimisen taakka, joka liittyy voimakkaasti seikkaan, että CP-vammaisen lapsen itsenäinen leikki on haastavaa. Vanhemmat nostivat esille seikat kuten ajankäyttö, leikkimisen tukeminen, terapeutin tuominen leikkiin sekä useamman henkilön läsnäolon tarpeen CP-vammaisen leikin

tukemisessa. Vaikeus jättää lapsi yksin leikkimään nousi esiin vastauksissa. Vanhemmat keskustelivat rajoituksista, jotka syntyvät siitä, että lapsi ei pysty itsenäisesti käsittelemään leluja. (Graham 2015, 4.)

5 PALVELUN VIIMEISTELY

Loppuvuodesta 2015 viimeistelimme kokemuksellisen leikkitilan sekä teorian, täydensimme lelujen valikoimaa sekä valmistimme tilaan tulevat informaatiotaulut (liite 1 & liite 2). Myös lelujen muokkaaminen kuului viimeistelyvaiheeseen.

Lelujen muokkaaminen sekä siihen sisältyvä teoria päätettiin viimeistelyvaiheen aikana eriyttää omaksi tuotokseksi, joka on luettavissa Kunnon Kodin tiloissa (liite 3). Turvallisuus- ja vastuukysymys syistä teimme päätöksen, että muokattuja leluja voi käyttää vain leikkitilassa. Näin voimme olla varmoja, että lelujen turvallisuus säilyy läpi niiden käyttöajan. Lelulainaamotoiminta jää toimeksiantajan harkittavaksi, miten he kokevat parhaaksi toimia muun muassa laina-aikojen sekä lelujen puhdistuksen kanssa.

Viimeistelyvaiheen lopussa kokemuksellinen leikkitila ja lelulainaamo olivat valmiit. Markkinoimme tilaa alan toimijoille ja pidimme tilan avajaiset Kunnon Kodin avoimien ovien yhteydessä. Tilaa markkinoitiin muun muassa lehdistölle, paikallisille järjestöille, paikallisille lasten toimintaterapiaa tarjoaville tahoille sekä lapsiperheille. Kunnon Kodissa oli avoimet ovet 3.12.2015, jolloin tila oli valmiina.

Palvelun viimeistelyssä mietimme olimmeko saavuttaneet kokemuksellisen leikkitilalle ja lelulainaamolle tuotteistamisen aikana asettamamme tavoitteet. Leikkitila vastaa mielestämme hyvin käyttäjäryhmien tarpeisiin. Se kohtaa informatiivisuudessaan niin vanhemmat kuin mahdolliset tilaan tutustuvat asiantuntijat sekä vastaa CP-vammaisten lasten leikin tukemisen tarpeeseen. Myös toimeksiantaja on ilmaissut tyytyväisyytensä projektin lopputulokseen. Myös Turun Ammattikorkeakoulun lasten toimintaterapian palvelutoiminta on kiinnostunut käyttämään kokemuksellista leikkitilaa toiminnassaan.

Kokemuksellisen leikkitilan ja lainakassin tuotteistamisprosessi eteni edellä kuvatussa järjestyksessä, mutta joustavasti, sillä vaiheesta toisen siirtyminen ei edellyttänyt edellisen vaiheen valmiiksi saattamista. (Jämsä & Manninen 2000, 28.) Esimerkiksi ideointi- ja kehittämisvaihe olivat mukana koko leikkitilan ja lainakassin tuotteistamisen ajan.



Kuva 1. Yleiskuva valmiista leikkitilasta.



Kuva 2. Kauppaleikki tarjottimella.

6 POHDINTA

Opinnäytetyössämme tuli mielestämme hienosti esiin kehittämistyölle ominainen piirre. Se muokkautui ja kehittyi projektin edetessä ja teoriatiedon karttuessa. Lopputuotoksena on saavutettu jotakin aivan uutta, leikkitila ja lelulainaamo CP-vammaisille lapsille. Lopputuotos vastaa mielestämme hyvin käyttäjäryhmien tarpeisiin. Se sisältää olennaisen informaation sekä vastaa CP-vammaisten lasten leikin tukemisen tarpeeseen.

Lelulainamatoimintaa Suomessa on hyvin pienessä mittakaavassa. Huomasimme myös, että suomalaisilla CP-vamma järjestöjen nettisivuilla puhutaan hyvin vähän lasten leluista, leikistä ja sen tärkeydestä. Ulkomaalaisilla sivustoilla sen sijaan aihetta käsiteltiin laajemmin. Tulevina toimintaterapeutteina koemme, että leikin merkityksellisyyttä olisi erittäin tärkeää tuoda esille myös CP-vammaisten lasten perheissä. Kuten olemme opinnäytetyössämme tuoneet esille, leikin merkitys lapselle on korvaamaton ja itsenäisen leikin onnistuminen tuo perheille lisää voimavaroja. Näitä seikkoja peilaten, koimme tekemämme työn merkitykselliseksi.

Opinnäytetyömme aiheesta oli myös vaikea löytää kirjallisuutta tai tutkimuksia. Lähdemateriaalimme on osittain vanhaa, sillä uudempia emme aiheen pohjalta löytäneet. Tämä tukee myös ajatustamme opinnäytetyömme ja siihen liittyvän lisätutkimuksen tarpeellisuudesta. CP-vammaisen lapsen leikin mahdollistamisesta emme löytäneet kotimaista tai ulkomaista uutta kirjallisuutta. Yksi jatkokehittämisehdotuksista onkin kirjallisen materiaalin esimerkiksi kuvitetun opasvihkosen painattaminen tai mahdollisen koulutuspaketin luominen aiheen ympärille. Lelujen muokkaamisesta ei myöskään löytynyt kuin yksi kirjallinen lähde, joka sekin oli vanha. Myös lelujen muokkaamisesta kirjallisen, kotimaisen materiaalin tuottaminen olisi tärkeää.

Meille työssämme on ollut tärkeää lelujen eettisyys ja helppo saatavuus. Mielestämme olemme yhteistyökumppaneidemme valinnassa onnistuneet tässä hyvin. Ikea on konseptina maanlaajuinen ja lelut ovat kaikkien saatavilla, joko

myymälästä tai verkkokaupasta. Ne ovat myös hinta/laatu suhteeltaan hyviä. Myös Tevella Oy:n tuotteet ovat ostettavissa verkosta. Olimme onnekkaita saadessamme yhteistyökumppaneita mukaan opinnäytetyömme toteutukseen. Koemme, että opinnäytetyöprosessimme aikana olemme yhteistyökumppaneidemme avustuksella pystyneet luomaan jotakin uutta ja merkityksellistä liikuntavammaisille lapsille ja heidän perheilleen. Jatkossa pyrimme markkinoimaan leikkitilaa vielä laajemmin, jotta tieto leikkitilasta saavuttaisi mahdollisimman monen perheen.

Mikäli aikaa opinnäytetyön toteuttamisen olisi ollut enemmän, olisimme vielä havainnoineet CP-vammaisten lapsen leikkiä kokemuksellisessa leikkitilassa. Tämän pohjalta olisimme voineet tehdä päätelmiä tilan toimivuudesta ja samalla olisimme tarvittaessa vielä muokanneet sitä. Nyt olemme saaneet vain sanallista palautetta tilaa kokeilleita terapeuteilta sekä yhdeltä CP-vammaisen lapsen perheeltä.

Lelulainaamotoiminta ei ollut käynnistynyt vielä opinnäytetyön palauttamisen aikaan, joten lainaamon toimivuuteen emme voi ottaa kantaa. Jatkokehittämisideana on kuitenkin lelulainaamotoiminnan edelleen kehittäminen ja laajentaminen sekä sille tarkemman struktuurin luominen.

Opinnäytetyöprosessimme eteni aikataulussa ja yhteistyökumppaneidemme ansioista saimme rakennettua monipuolisen leikkitilan liikuntavammaisille lapsille.

Jokinen, E & Nieminen, J. 2011. Käden käytön tukeminen lapsilla, joilla on hemiplegia. AMK-opinnäytetyö. Turku: Turun Ammattikorkeakoulu. Viitattu 12.10.2015. <https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/34622/>

Jämsä, K. & Manninen, E. 2000. Osaamisen tuotteistaminen sosiaali- ja terveysalalla. Helsinki: Tammi.

Pihko, H; Kaski, M. & Manninen, A. 2009. Kehitysvammaisuus. Helsinki: WSOY.

Kauranen, K. 2011. Motoriikan säätely ja motorinen oppiminen. Liikuntatieteellisen seuran julkaisu nro 167. Tampere: Tammerprint oy.

Koskimies, K.; Hänninen, K. & Tarkiainen, E. Näkövammaisten keskusliitto. Viitattu 12.9.2015. <http://www.nkl.fi/fi/etusivu/kuntoutus/lapset/tietoa/toiminnallisen>

Kunnat.net www-sivut. Viitattu 23.1.2016. <http://www.kunnat.net/fi/asiantuntijapalvelut/soster/sotekehittamistyo/tuotteistusmalli/Sivut/default.asp>

Kunnon Kodin www-sivut. Viitattu 15.9.2015. <http://kunnonkoti.turkuamk.fi/>

Kranowitz, C. 2000. Tahatonta tohellusta. Jyväskylä: PS-kustannus

Lano, A. 2013. Esikouluikäisen kehitysneurologinen arviointi. Suomen lääkärilehti 34/2013, 2047-2055.

Mäenpää, H. 2014. CP-vamma. Teoksessa Pihko, H.; Haataja, L. & Rantala, H. (toim.) Lastenneurologia. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim, 128-136. Riihonen, E. 1991. Lapsi ja lelu. Helsinki: Tammi

Ruotsalainen, U. & Tokola, P. 2009. Toimintaterapeuttinen nukkekoti CP-vammaisille lapsille. AMK-opinnäytetyö. Jyväskylä: Jyväskylän Ammattikorkeakoulu. Viitattu 20.5.2015. <https://www.theseus.fi/handle/10024/2469>

Sheridan, M.D. 1987. Spontaneous Play in Early Childhood. Philadelphia: Taylor & Francis Inc.

Sosiaalihallitus. 1984. Tehdään yhdessä- Lapsen omaan ympäristöön sopivia apuvälineitä. Helsinki: Valtion painatuskeskus

Stagnitti, K. & Cooper, R. 2009. Play as therapy. Assesment and Therapeutic Interventions: Jessica Kingsley Publishers London and Philadelphia

Suomen CP-liitto Ry. Viitattu 5.9.2015. <http://www.cp-liitto.fi/vammaryhmat/cp-vamma>

Terveyskirjasto Duodecim 2015. Viitattu. 5.9.2015. http://www.terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=seh00132

Terveyskirjasto Duodecim 2015. Viitattu. 3.11.2015. http://www.terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=ltt00083

Valtonen, R. 1998. Kehitykselliset ongelmat kuntoutuksen näkökulmasta. Teoksessa Mustonen, K.; Valtonen, R.; Pietilä, A.; Martikainen, A-L. & Mikkonen, O. (toim.) Lasten kuntoutusvinkit. Pieni tietopaketti ja vinkkejä alle kouluikäisten lasten kehityksen erityisvaikeuksien kuntoutukseen. Joensuu: Honkalampisäätiön julkaisusarja 13, 6-29

Viitapohja, K. 2009. Rinnekoti säätiö. Viitattu 12.9.2015. <http://www.kvhtietopankki.fi/oireyhtymat/nystagmu>

Vilka, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.

Vilkka, H & Airaksinen, T. 2004. Toiminnallinen opinnäytetyö. Jyväskylä: Tammiuudistettu.

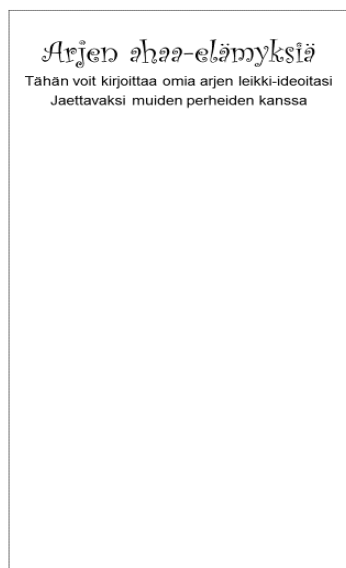
Wikipedian www-sivut. Viitattu 8.10.2015. https://en.wikipedia.org/wiki/Toy_library

Wikipedian www-sivut. Viitattu 8.10.2015. <https://en.wikipedia.org/wiki/Lekotek>

LIITTEET



Liite 1. Muokatuista leluista kertova poster



Liite 2. Vanhemmille tarkoitettu vinkkien vaihto poster


Liite 3. Leikkikassan käsikirja



KOKEMUKSELLINEN LEIKKITILA

Janina Suoyrjö, Ann-Mari Tammenlaakso-Anttonen

Turun Ammattikorkeakoulu / toimintaterapian koulutusohjelma 2015



Tämä käsikirja on tarkoitettu CP-vammaisten lasten perheille sekä heidän kanssaan toimiville ammattihenkilöille käytettäväksi Turun Ammattikorkeakoulun Kunnon Kodin kokemuksellisen leikkitilan yhteydessä.

CP-vammaisen lapsen itsenäiseen leikkiin soveltuvia leikkivälineitä ei aina ole tarjolla. Lisäksi on hyvin yksilöllistä riippuen lapsen kiinnostuksen kohteista sekä hänen liikuntavamman laadustaan, minkälaiset leikkivälineet ovat toimivia ja kiinnostavia. Tästä syntyi ajatus toteuttaa Kunnon Kodin yhteyteen kokemuksellinen leikkitila ja lelulainaamo. Leikkitilaan on valittu CP-vammaiselle lapselle soveltuvia leluja, jotka mahdollistavat lapsen itsenäisempää leikkiä. Samalla perhe saa mahdollisuuden havainnoida, millaisella lelulla lapsen on helppo leikkiä sekä millainen lelu herättää lapsen kiinnostuksen leikkiä kohtaan. Perheet saavat myös vinkkejä lelujen muokkaamiseen kotona.

Käsikirja koostuu CP-vammaisen lapsen lelujen erityispiirteiden sekä kokemukselliseen leikkitilaan valittujen lelujen esittelystä sekä lelujen muokkaamisen mahdollisuuksista. Käsikirja tarjoaa perheille teoretietoa sekä täydentää kokemuksellisen leikkitilan tuomaa informaatiota kirjallisessa muodossa.

Toivotamme lapsille ja heidän perheilleen antoisia leikkejä kokemuksellisen leikkitilan lelujen parissa!

Janina ja Ann-Mari

SISÄLLYSLUETTELO

1. LELULAINAAMOTOIMINNAN HISTORIA	3
2. CP-VAMMAISEN LAPSEN LELUJEN ERITYISPIIRTEITÄ	4
-KÄDENKÄYTTÖ	5
-TUNTO JA ÄÄNI	6
-NÄKÖ	7
-LEIKKIASENTO	9
3. MUUT KOKEMUKSELLISEEN LEIKKITILAAN VALITUT LELUT	10
4. LELUJEN MUOKKAAMINEN	14
-PAKSUNNOKSEN JA VARRET	15
-MAGNEETIT, PAINOT JA LIUKUESTEALUSTAT	15
-TARRANAUHA, SOLUMUOVI JA LAMINOINTI	15
-RUUVIPURISTIMET JA METALLIKLIPSUT	16
-NAUHAT JA MATONKUDE	16
-SEINÄÄN KIINNITTÄMINEN	16
-LIIMAAMINEN SEKÄ ALUSTAAN KIINNITTÄMINEN	16
-VALOT JA VÄRIKONTRASTIT	16
-REUNUKSET	17
-REMMIT JA RANNELASTAT	17
5. LELULAINAAMOTOIMINTA KUNNON KODISSA	17
LÄHTEET	18